

JURNAL PENDIDIKAN KHUSUS

PERMAINAN MEMANCING TERHADAP KEMAMPUAN KONSENTRASI ANAK AUTIS DI TK

**Diajukan kepada Universitas Negeri Surabaya
untuk Memenuhi Persyaratan Penyelesaian
Program Sarjana Pendidikan Luar Biasa**



**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA**

2017

Universitas Negeri Surabaya

PERMAINAN MEMANCING TERHADAP KEMAMPUAN KONSENTRASI ANAK AUTIS DI TK

Umi Nadhiroh dan Zaini Sudarto

(Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya) uminadhiroh28@gmail.com

Abstract: Children with autism is one form of growth disorders, such as a set of symptoms from abnormalities of certain neurons that causes brain function is not working normally affecting growth and development, communication skills, and the ability of a person's social interaction. From some of the barriers experienced by children with autism, the researchers in this study took the barriers children with autism in concentration. The research method in this research is by using quantitative research approach to the type of *pre-experimental* study, and the study design *one-group pretest-posttest design*. Subjects in this study, namely 6 autistic children aged 5-7 years in kindergarten Putra Harapan Sidoarjo, the purpose of this research is to prove the influence of the game Fishing the ability of autistic children concentration in kindergarten Harapan Putra Sidoarjo. Data collection techniques using deeds test concentration of children and observation capability. However data analysis techniques using non-parametric statistics by type of *Sign Test*. The results showed that the initial test / *pre-test* average obtained is 36.84 and given treatment after the final test / *post-test* with an average obtained at 53.73 this shows that there is a significant increase. Z_h value = 2.28 is greater than 5% value Z_t crisis = +1.96 which means that H_0 refused and H_a is received so that it can be said of the influence of the fishing game the ability of autistic children concentration in kindergarten Harapan Putra Sidoarjo.

Keywords: *Game Fishing, Concentration*

Pendahuluan

Bermain pada umumnya merupakan masa dimana anak-anak bebas mengeksplor rasa ingin tau yang dimilikinya. Permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Menurut Piaget (2010) permainan memungkinkan anak mempretekan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan.

Menurut Dharmono, 2010 (dalam Rina dan Ira, 20013) mendefinisikan konsentrasi sebagai usaha yang diperlukan untuk mengarahkan aktivitas mental pada pengalaman tertentu. Pada penyandang autis, memiliki pengaruh yang besar terhadap proses pembelajaran. Jika anak penyandang autis kesulitan dalam berkonsentrasi, maka jelas terlihat kegiatan yang dilakukan akan kurang maksimal, apalagi saat anak berada di kelas.

Autis merupakan suatu gangguan perkembangan yang kompleks menyangkut komunikasi, interaksi sosial, gangguan sensoris, pola bermain, perilaku dan emosi. Anak autis mengalami gangguan konsentrasi atau

pemusatan perhatian yang kurang, semua itu dapat dilihat dari kegagalan seorang anak dalam memberikan perhatian terhadap sesuatu. Konsentrasi sangat diperlukan anak dalam belajar dan menghasilkan sesuatu yang diharapkan (Miftahul, 2010).

Kenyataan anak autis tersebut sering mengalami gangguan pemusatan perhatian, perhatian mudah teralih, sulit memperhatikan instruksi, sering keluar kelas, lama dalam mengerjakan tugas, sering bingung dalam memperhatikan, sering mengalami kesulitan memusatkan perhatian terhadap tugas atau permainan, tidak bisa berkonsentrasi terhadap pelajaran yang dijelaskan karena dalam proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab.

Penyesuaian pembelajaran anak yang memiliki kebutuhan khusus gangguan perkembangan, dalam hal ini sangat perlu untuk diperhatikan. Belajar dengan bermain sangatlah menyenangkan bagi anak yang memiliki kebutuhan khusus gangguan perkembangan. Melihat kondisi yang seperti ini maka diperlukan suatu permainan yang bisa

meningkatkan kemampuan konsentrasi anak autis tidak hanya berpikir secara visual tetapi bisa berpikir secara verbal.

Permainan memancing merupakan suatu alat permainan edukatif (APE) yang bersifat konstruktif dan menyenangkan. Sifat konstruktif yang berguna bagi pemakai permainan ini adalah reproduktif, dimana anak dapat mengambil ikan sesuai dengan instruksi yang telah diberikan oleh guru. Tentunya dalam memainkannya diperlukan bimbingan untuk memberikan stimulus berupa kalimat perintah untuk memancing ikan dengan jumlah atau warna.

Fungsi utama permainan memancing secara umum adalah sebagai sarana untuk melatih anak dalam memahami instruksi yang diberikan oleh guru, tapi secara khusus permainan memancing dapat difungsikan untuk melatih konsentrasi anak. Permainan ini dapat dimainkan secara individu atau berkelompok, permainan ini memerlukan alat peraga yaitu pancing ikan yang tempat ikan dibentuk melingkar.

Berdasarkan observasi pada tanggal 12 dan 13 Desember 2016 di TK Putra Harapan Sidoarjo, terdapat anak yang mengalami gangguan autis dengan masalah konsentrasi, salah satunya ketika mengikuti pembelajaran dikelas anak cenderung melamun tidak mendengarkan instruksi yang diberikan oleh guru ketika guru menegur anak tersebut menoleh tapi selang beberapa detik anak tersebut kembali melakukan aktivitas yaitu melamun dan tidak konsentrasi terhadap pelajaran yang sedang berlangsung. Setelah dikonfirmasi kepada guru kelas, guru kelas menyatakan bahwa anak tersebut sering tidak fokus selama pembelajaran berlangsung.

Permainan yang dapat diaplikasikan kepada anak autis yang mengalami gangguan konsentrasi tersebut salah satunya adalah dengan permainan memancing. Untuk melihat pengaruh permainan memancing terhadap kemampuan konsentrasi anak autis di TK Putra Harapan Sidoarjo, maka perlu dilakukan penelitian dalam bidang non akademik di sekolah tersebut maka peneliti ini akan melakukan penelitian tentang **Pengaruh**

Permainan Memancing Terhadap Kemampuan Konsentrasi Anak Autis di TK Putra Harapan Sidoarjo.

Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh permainan memancing terhadap kemampuan konsentrasi anak autis.

Metode

A. Jenis dan Rancangan Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, pendekatan kuantitatif menurut Sugiyono (2013) metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Pada penelitian ini jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pra eksperimen. Penelitian pra eksperimen digunakan karena dalam penelitian ini terdapat variabel luar yang mempengaruhi terbentuknya variabel dependen.

Desain pada penelitian merupakan kerangka dalam melaksanakan kegiatan penelitian. Penelitian ini menggunakan desain "*one group pre-test post-test design*", yaitu sebuah eksperimen yang dilakukan pada suatu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol ataupun kelompok pembandingan.

Penelitian ini menggunakan rancangan melalui tes sebelum pemberian perlakuan (O1) dan tes setelah pemberian perlakuan (O2) sehingga dapat dilakukan perbandingan antara O1 dan O2 untuk mengetahui efektifitas perlakuan X. Rancangan ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Desain One Group *Pre-Test Post-Test* Design

O1 X O2

(Sugiono, 2013)

Keterangan :

O1 = Observasi awal/ *pre-test* dengan simbol O1 dilakukan untuk melihat kemampuan awal anak dalam berkonsentrasi selama pembelajaran. *Pre-test* ini diberikan sebanyak 1 kali pada subjek.

X = simbol X merupakan perlakuan yang diberikan pada subjek sebanyak 8 kali dengan menggunakan permainan memancing ikan.

O2 = observasi akhir/ *post-test* dengan simbol O2 diberikan sebanyak 1 kali pada subjek penelitian untuk mengetahui tingkat konsentrasi anak setelah diberikan perlakuan.

B. Subjek penelitian

Subyek penelitian yang digunakan adalah 6 anak autis di TK Putra Harapan Sidoarjo.

C. Variabel Dan Definisi Operasional

1. Variabel

- Dalam penelitian ini yang dikategorikan variabel bebas adalah permainan memancing ikan
- Dalam penelitian ini adalah kemampuan konsentrasi anak autis di TK Putra Harapan Sidoarjo.

2. Definisi Operasional

a. Permainan Memancing

Dalam penelitian ini permainan memancing ikan adalah kegiatan yang disertai oleh aturan dan persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama anak untuk melakukan kegiatan tindakan yang bertujuan, yaitu memancing ikan dengan alat pancing. Pancing yang digunakan alat pancing mainan anak-anak seperti yang ada pada gambar. Ikan yang digunakan

terbuat dari ikan tiruan berwarna-warni.

Langkah-langkah permainan memancing yaitu:

- 1) Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam penelitian. Alat dan bahan tersebut antara lain, ikan buatan yang berbahan plastik, alat pancing bermagnet, kolam ikan plastik sebagai media untuk memancing, kursi plastik dan wadah yang digunakan untuk meletakkan ikan yang sudah berhasil dipancing
- 2) Mengkondisikan siswa agar mampu berkonsentrasi (kontak mata) serta memberikan penjelasan tentang permainan yang akan diberikan.
- 3) Siswa diminta untuk memegang alat pancing, mengambil ikan dengan alat pancing dan memasukkan ikan kedalam wadah
- 4) Siswa diminta menyebutkan warna dari ikan yang telah diambil
- 5) Siswa memasukkan ikan yang telah diambil dengan pancing kedalam wadah
- 6) Siswa merapikan peralatan yang telah digunakan ditempat yang telah disediakan
- 7) Setelah selesai, ulangi kegiatan tersebut dengan cara meminta anak menangkap "ikan" yang lain.

b. Konsentrasi

Dalam penelitian ini konsentrasi adalah pemusatan perhatian anak terhadap permainan memancing. Indikator yang diukur pada penelitian ini meliputi ketepatan waktu dan perolehan jumlah ikan.

c. Anak Autis

Dalam penelitian ini pengertian autis merupakan salah satu bentuk gangguan tumbuh kembang, berupa sekumpulan gejala akibat adanya kelainan saraf-saraf tertentu yang menyebabkan fungsi otak menjadi tidak bekerja secara normal sehingga mempengaruhi tumbuh kembang, kemampuan komunikasi, dan kemampuan interaksi sosial seseorang. Dari beberapa hambatan yang dialami anak autis, maka peneliti dalam penelitian ini mengambil hambatan anak autis dalam berkonsentrasi.

D. Instrumen Penelitian

Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Observasi
2. Tes

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes
2. Observasi

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini menggunakan metode uji tanda yang ada dalam metode statistika nonparametrik. Analisis data statistic non parametric yaitu pengujian statistik yang dilakukan karena salah satu asumsi normalitas tak dapat dipenuhi. Hal ini dikarenakan jumlah sampel yang kecil. Subyek penelitian pada penelitian ini kurang dari 10 anak yaitu sebanyak 6 anak. Maka rumus yang digunakan untuk menganalisis adalah statistic non parametric jenis *Sign Test*.

Hasil Dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

1. Data Hasil Tes Awal/*Pre-Test*

Tes Awal/*Pre-test* diberikan pada anak autis sebanyak 1 kali yaitu pada tanggal 8-9 Maret 2017, data hasil tes awal/*pre-test* kemampuan motorik kasar anak autis di TK Mentari School Sidoarjo telah disajikan pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Data Hasil *Pre-Test* Kemampuan Konsentrasi Anak Autis di TK Putra Harapan Sidoarjo

Nama	<i>Pre-Test</i>
AF	35.53
KK	44.74
JM	26.31
HN	47.37
MHS	31.58
FH	35.53
Jumlah Nilai Rata-Rata <i>Pre-Test</i>	221.06 / 6 = 36.84

Berdasarkan tabel di atas, nilai rata-rata *pre-test* kemampuan konsentrasi anak autis masih rendah dengan nilai rata-rata 36.84.

2. Data Tes Akhir/*Post-Test*

Post-test diberikan sebanyak 1 kali dengan pemberian tes perbuatan. Tes perbuatan yang diberikan sama seperti yang diberikan pada saat *pre-test* yaitu 6 indikator kemampuan konsentrasi. Data hasil tes akhir/*post-test* telah disajikan pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Data *Post-Test* Kemampuan Konsentrasi Anak Autis di TK Putra Harapan Sidoarjo

Nama	<i>Post-Test</i>
AF	52.63
KK	68.42
JM	30.27
HN	73.68
MHS	44.74
FH	52.63
Jumlah Nilai Rata-Rata <i>Post-Test</i>	322.37 / 6 = 53.73

Berdasarkan tabel 4.2 terlihat adanya peningkatan signifikan dari

rata-rata 36.84 anak menjadi 53.73. Pada observasi akhir/*post-test* yang mendapat nilai tertinggi adalah HN dengan nilai rata-rata 73.68 sedangkan yang mendapat nilai terendah adalah JM dengan nilai rata-rata 30.27.

3. Rekapitulasi Data *Pre-Test* dan Data *Post-Test*

Rekapitulasi dimaksudkan untuk mengetahui perbandingan tingkat kemampuan konsentrasi anak autis dalam aspek kemampuan konsentrasi dalam memahami instruksi, menyebutkan warna ikan, mengambil alat pancing, memegang alat pancing, menjawab pertanyaan secara spontan, dan mengeskpresikan sebelum atau sesudah diberikan perlakuan melalui permainan memancing sehingga diketahui ada atau tidaknya peningkatan kemampuan konsentrasi anak autis. Data hasil rekapitulasi observasi awal/*pre-test* dan observasi akhir/*post-test* kemampuan konsentrasi anak autis di TK Putra Harapan Sidoarjo terdapat pada tabel 4.3

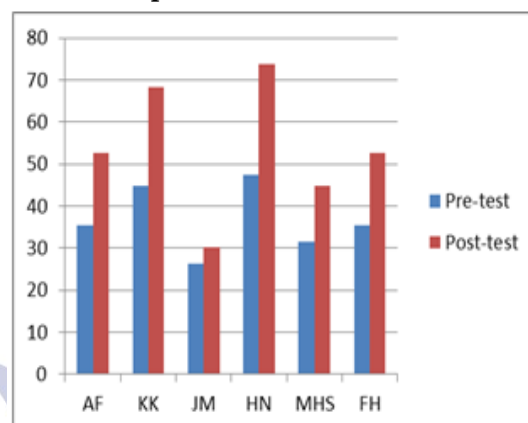
Tabel 4.3
Data Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*
Kemampuan Konsentrasi Anak Autis di TK
Putra Harapan Sidoarjo

No	Nama	Observasi Awal/ <i>Pre-Test</i> (O1)	Observasi Akhir/ <i>Post-Test</i> (O2)	Beda (O1-O2)
1	AF	35.53	52.63	17.1
2	KK	44.74	68.42	23.68
3	JM	26.31	30.27	3.96
4	HN	47.37	73.68	26.31
5	MHS	31.58	44.74	13.16
6	FH	35.53	52.63	17.1
Rata-Rata Nilai		36.84	53.73	-

Kemampuan konsentrasi anak autis dapat meningkat dengan dibuktikan dari perbedaan hasil observasi awal/*pre-test* dan observasi akhir/*post-test*. Data tersebut dapat dibuktikan dengan grafik 4.1

Grafik 4.1

Grafik Perbandingan Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Kemampuan Konsentrasi Anak Autis di



TK Putra Harapan Sidoarjo

Dari data diatas, dapat diketahui presentase kemampuan konsentrasi anak melalui kegiatan memancing yaitu dengan cara membagi skor tes dengan skor maksimum yang diharapkan dan dikalikan 100%. Adapun skor yang diharapkan adalah 100. Sedangkan skor maksimum nilai *pre test* dan *post test* diambil rata-ratanya yaitu 36.84 untuk nilai *pre test* dan 53.73 untuk nilai *post test*. Berikut ini adalah perbedaan presentase nilai *pre test* dan *post test*. Presentase nilai *pre test* adalah $36.84/100 \times 100\% = 36.84\%$, sedangkan presentase nilai *post test* adalah $53.73/100 \times 100\% = 53.73\%$.

4. Analisis Data

Data dari hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian dianalisis menggunakan statistik non parametrik dengan rumus "Uji Tanda". Tabel kerja perubahan tanda hasil kemampuan konsentrasi anak autis di TK Putra Harapan Sidoarjo dalam aspek memahami instruksi, menyebutkan warna ikan, mengambil alat pancing, memegang alat pancing, menjawab pertanyaan secara spontan, dan mengeskpresikan terdapat pada tabel 4.4

Tabel 4.4
Tabel Perubahan Tanda Hasil *Pre-Test*
dan *Post-Test* Kemampuan
Konsentrasi Anak Autis di TK Putra
Harapan Sidoarjo

No	Nama	Observasi Awal/Pre-Test (O1)	Observasi Akhir/Post-Test (O2)	Perubahan Tanda
1	AF	35.53	52.63	+
2	KK	44.74	68.42	+
3	JM	26.31	30.27	+
4	HN	47.37	73.68	+
5	MHS	31.58	44.74	+
6	FH	35.53	52.63	+

Data-data hasil penelitian berupa *pre-test* dan *post-test* yang telah dimasukkan di dalam tabel kerja perubahan tanda diatas adalah data yang diperoleh dalam penelitian, untuk memperoleh kesimpulan data maka data dalam penelitian diolah melalui teknik analisis data. Analisis data adalah cara yang digunakan dalam proses menyederhanakan data ke dalam data yang lebih mudah untuk dibaca dan dipresentasikan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus “Uji Tanda” (Saleh, Samsubar 1996:5) dengan perhitungan sebagai berikut :

$$Zh = \frac{x - \mu}{\sigma}$$

Keterangan :

Zh = nilai hasil pengujian statistik Uji T

X = hasil pengamatan langsung yakni jumlah tanda plus (+) - p (0,5)

p = Probabilitas untuk memperoleh tanda (+) atau (-) adalah 0,5 karena nilai krisi 5 %

μ = Mean (nilai rata-rata) = n.p

n = jumlah sampel

σ = standard deviasi = $\sqrt{n \cdot p \cdot q}$

q = 1 - p = 0,5

Mencari X

X = Hasil pengamatan langsung
= Banyaknya tanda (+) - p
= 6 - 0,5

$$= 5,5$$

Mencari μ

$$\mu = \text{Mean (nilai rata-rata)} = n.p \\ = 6.0,5 \\ = 3$$

$$\sigma = \text{Standar deviasi} = \sqrt{n \cdot p \cdot q} \\ = \sqrt{6 \times 0,5 \times 0,5} \\ = \sqrt{1,5} \\ = 1,2247448714$$

Berdasarkan hasil analisis data *pre test* dan *post test* tentang kemampuan konsentrasi anak autis di TK Putra Harapan Sidoarjo setelah diberikan perlakuan dapat diketahui ada tidaknya pengaruh dari kegiatan memancing ikan terhadap kemampuan konsentrasi anak autis di TK Putra Harapan Sidoarjo, dengan X (hasil pengamatan langsung) = 5,5 , μ (mean) = 3 dan σ (standar deviasi) = 1,2247448714 jika dimasukkan kedalam rumus maka didapatkan hasil :

$$Zh = \frac{x - \mu}{\sigma}$$

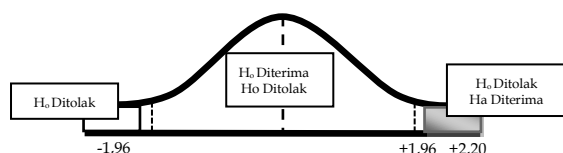
$$Zh = \frac{5,5 - 3}{1,2247448714} \\ = \frac{2,5}{1,2247448714}$$

$$Zh = 2,0412414523 \\ Zh = 2,04$$

5. Pengujian Hipotesis

Dari hasil pengujian statistik dalam penelitian permainan memancing ikan terhadap kemampuan konsentrasi anak autis di TK Putra Harapan Sidoarjo, diperoleh nilai Zh = 2,04. Karena nilai Zh = 2,04 lebih besar dari pada nilai kritis = 1,96, maka Ho (Hipotesis nol) ditolak dan Ha (Hipotesis kerja) diterima. Sehingga hipotesis kerja di atas benar bahwa “Permainan Memancing Ikan dapat diterapkan dalam meningkatkan kemampuan

konsentrasi anak autis di TK Putra Harapan Sidoarjo”.



B. PEMBAHASAN

Hasil penelitian terhadap 6 anak autis di TK Putra Harapan Sidoarjo dalam kemampuan konsentrasi adalah sebagai berikut :

Pada pelaksanaan *pre-test* rata-rata angka yang diperoleh adalah 36,84. Anak terlihat lebih aktif dan terlihat asik dengan dunia mereka sendiri, anak terkadang melakukan kegiatan membuang-buang mainan, berteriak-terian, melompat dan juga yang melamun.

Pretest dan *posttest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan konsentrasi anak autis sebelum dan sesudah diberikan perlakuan melalui kegiatan permainan memancing. Kemampuan konsentrasi anak pada saat *pretest* sebelum diberikan perlakuan mendapat nilai rata-rata 36,84. Karena Hampir semua anak autisme memiliki hambatan dalam berkonsentrasi. Kontak mata yang kurang seta asik dengan dunianya sendiri membuat mereka sulit untuk mendengarkan perintah yang telah diberikan selama kegiatan belajar berlangsung.

Oleh sebab itu untuk mengatasi permasalahan konsentrasi anak autis peneliti memberikan *treatment* atau perlakuan dengan menerapkan permainan memancing. Menurut Kres (2013) permainan memancing ikan adalah salah satu permainan edukatif untuk anak, dimana objek yang dipancing dapat berupa ikan air tawar, ikan laut, bentuk binatang, bentuk bola, kubus dan lain sebagainya yang berbahan dasar plastik.

Unsur dari permainan memancing ini mengutamakan indera visual, menantang, dan sangat mengasyikkan, serta tidak membosankan, bahkan anak merasa betah

dan senang, karena model pancing dan model ikan yang berwarna dan menarik dapat merespon anak.

Berdasarkan hasil *post-test* dengan menggunakan permainan pemancing terhadap kemampuan konsentrasi anak autis didapat nilai 52,63 dari hal tersebut bisa kita lihat perbedaan yang diperoleh dari rata-rata hasil observasi awal/*pre-test* yang mendapat nilai 36,84 menjadi 52,63 saat observasi akhir/*post-test*. Dari hasil diatas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan yang signifikan, dengan mencapai beda rata-rata antara *pre-test* dan *post-test* 15,79. Berdasarkan hasil analisis data didapat Zhitung 2,04 lebih besar dari nilai Ztabel dengan nilai kritis 5% (untuk pengujian dua sisi) = 1,96 suatu kenyataan bahwa nilai Z yang diperoleh dalam hitungan adalah 2,04 lebih besar dari pada nilai kritis Ztabel 5% yaitu 1,96 ($Z_h > Z_t$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan memancing dengan kemampuan konsentrasi anak autis di TK Putra Harapan Sidoarjo.

Kegiatan permainan memancing ini disesuaikan dengan karakteristik anak sehingga hasil yang diharapkan sesuai dengan harapan yaitu terdapat adanya peningkatan kemampuan konsentrasi yang dimiliki oleh anak. Anak autis memiliki karakteristik belajar *visual learning*, sehingga anak lebih mudah menerima informasi menggunakan gambar atau isyarat tubuh. Melihat karakteristik belajar anak autis yang cenderung *visual learning*, maka dalam pemberian perlakuan menggunakan permainan memancing yang dalam proses mencontohkan langsung kepada siswa, agar siswa dapat secara langsung memperhatikan dan setelahnya mempraktekkan sesuai dengan apa yang dilihat anak.

Pada AF, selama kegiatan memancing berlangsung anak terkadang sulit untuk mengikuti instruksi yang diberikan, karena apabila anak sudah tertarik pada suatu hal maka anak akan sulit untuk dialihkan pada

hal yang lainnya. Pada pertemuan awal yaitu pertemuan satu, dua dan tiga anak masih dapat mengikuti kegiatan permainan memancing dengan baik seperti memegang alat pancing dan duduk dengan tenang. Namun pada pertemuan akhir anak lebih tertarik untuk bermain ikan tanpa menggunakan alat pancing. Selama mengikuti kegiatan permainan memancing anak sangat sulit untuk berkomunikasi dua arah. Namun untuk memahami dan mengikuti instruksi anak sudah mampu, hanya saja untuk menyebutkan warna dan menjawab pertanyaan secara spontan anak belum mampu. Kemampuan konsentrasi AF meningkat setelah diberikan perlakuan berupa permainan memancing. Hal ini dapat dilihat pada hasil yang menunjukkan peningkatan yaitu dari *pre-test* yang mendapatkan nilai 35.53 dan hasil *post-test* yang mendapat nilai 52.63.

Selanjutnya KK, selama kegiatan pemberian perlakuan berlangsung KK cenderung aktif dalam mengikuti kegiatan. Anak sangat antusias ketika guru mulai menyiapkan alat dan bahan. Selama pemberian perlakuan anak mengikuti dengan baik dan cukup konsisten pada kegiatan. Karena kegiatan ini belum pernah dilakukan di dalam kelas sehingga anak menjadi sangat antusias. Pada pertemuan pertama anak sudah menunjukkan kemampuan konsentrasi yang baik. Anak sudah mampu memahami dan mengikuti instruksi, menyebutkan warna dan menjawab pertanyaan secara spontan, mengambil dan memegang alat pancing, duduk tenang dan beberapa hal lain. Hanya saja anak sering kali tidak sabar dalam memasang kail pancing dengan mulut ikan, sehingga anak beberapa kali memasang kail pancing dengan mulut ikan menggunakan kedua tangannya. Kemampuan konsentrasi KK meningkat setelah diberikan perlakuan berupa permainan memancing. Hal ini dapat dilihat pada hasil yang menunjukkan peningkatan yaitu dari *pre-test* yang

mendapatkan nilai 44.74 dan hasil *post-test* yang mendapat nilai 68.42.

Selanjutnya JM, selama kegiatan pemberian perlakuan berlangsung JM sering melakukan kegiatan membuang-buang benda yang ada disekitar dan tidak bisa tenang dan memainkan giginya. Ketika diajak bicara anak tidak merespon, namun ketika anak di panggil namanya sesekali anak menoleh. Dalam kegiatan memancing anak terkadang tidak dapat mengikuti kegiatan yang dilakukan, anak akan sibuk dengan dunianya sendiri. JM menyukai mainan atau kegiatan melepas tali yang diikat dengan berbagai macam simpul dan merumitkan. Anak akan duduk tenang ketika melepaskan tali yang sudah dia pegang. Anak dapat mengatakan sudah ketika tali yang diberikan berhasil dilepaskan, sesekali anak dapat mengikuti instruksi untuk mengambil ikan meskipun hanya sebentar. JM bisa memahami instruksi untuk memasukkan ikan kedalam wadah dan dapat memegang alat pancing. Namun ketika sudah dipegangi alat pancing, JM akan merusaknya. Kemampuan konsentrasi JM meningkat setelah diberikan perlakuan permainan memancing. Hal ini dapat dilihat pada hasil yang menunjukkan peningkatan yaitu dari *pre-test* yang mendapatkan nilai 26,31 dan hasil *post-test* yang mendapat nilai 30,27.

Berikutnya HN, selama kegiatan berlangsung anak cenderung asik dengan dunia sendiri. Anak sering meracau ketika tidak ada kegiatan yang dilakukan. Selama kegiatan berlangsung anak lebih banyak melamun. Anak sudah mampu mengikuti instruksi, menyebutkan warna dan menjawab pertanyaan secara spontan, mampu duduk dengan tenang, memegang alat pancing, memasang kail pancing dengan mulut ikan dengan bantuan, mengangkat alat pancing yang sudah ada ikannya. Ketika anak menyebutkan warna dan menjawab pertanyaan secara spontan, anak cenderung menggunakan bahasa Inggris. Kemampuan konsentrasi HN meningkat setelah diberikan perlakuan

permainan memancing. Hal ini dapat dilihat pada hasil yang menunjukkan peningkatan yaitu dari *pre-test* yang mendapatkan nilai 47,37 dan hasil *post-test* yang mendapat nilai 73,68.

Kemudian MHS, selama kegiatan berlangsung anak sangat aktif di dalam kelas, sering berlari-lari, kurang fokus pada kegiatan dan suasana di dalam kelas. Anak kurang mampu mengikuti instruksi, tidak mampu melakukan komunikasi dua arah, tidak mampu duduk dengan tenang. Apabila anak sedang ingin melakukan sesuatu maka anak mampu duduk dengan tenang tanpa membuat ulah di kelas. Anak mampu memegang alat pancing dan mengangkat alat pancing yang sudah ada ikannya. Anak sering melamun, tertawa sendiri, dan mendesis. Namun ketika anak mendapat ikan, maka anak mampu mengekspresikan tawa senangnya. Anak akan marah apabila alat pancing yang dipegangnya diambil oleh orang lain. Kemampuan konsentrasi MHS meningkat setelah diberikan perlakuan permainan memancing. Hal ini dapat dilihat pada hasil yang menunjukkan peningkatan yaitu dari *pre-test* yang mendapatkan nilai 31,58 dan hasil *post-test* yang mendapat nilai 44,74.

Lalu FH, selama pembelajaran berlangsung anak cenderung hipoaktif di dalam kelas. Ketika kegiatan anak mau mengikuti dengan baik yang dicontohkan oleh peneliti. Pada pertemuan ketiga anak mampu mengikuti instruksi untuk memegang alat pancing dengan benar dan mengambil ikan dengan alat pancing. Namun anak kurang mampu duduk dengan tenang, anak sering berputar-putar di tempat duduknya. Selanjutnya pertemuan keenam anak mampu mengambil ikan dengan alat pancing ketika anak sudah memegang alat pancing. Anak tidak mampu melakukan komunikasi dua arah, sehingga anak tidak dapat menyebutkan warna ikan dan menjawab pertanyaan secara spontan. Anak mampu mengekspresikan perasannya ketika mendapat ikan dan sedikit bergumam tidak

jelasan. Kemampuan konsentrasi HN meningkat setelah diberikan perlakuan permainan memancing. Hal ini dapat dilihat pada hasil yang menunjukkan peningkatan yaitu dari *pre-test* yang mendapatkan nilai 35,63 dan hasil *post-test* yang mendapat nilai 52,63.

PENUTUP

A. SIMPULAN

Nilai rata-rata dari hasil *pre-test* kemampuan konsentrasi anak Autis di TK Putra Harapan Sidoarjo sebelum diberikan perlakuan adalah 36,84. Sedangkan nilai rata-rata hasil *post-test* adalah 53,73. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari permainan memancing terhadap kemampuan konsentrasi anak Autis di TK Putra Harapan Sidoarjo.

Hal tersebut dibuktikan dengan diperoleh nilai $Z_h = 2,28$. Karena nilai $Z_h = 2,28$ lebih besar dari pada nilai kritis $= 1,96$, maka H_0 (Hipotesis nol) ditolak dan H_a (Hipotesis kerja) diterima. Sehingga hipotesis kerja di atas benar bahwa "Permainan memancing dapat diterapkan dalam meningkatkan kemampuan konsentrasi anak autis di TK Putra Harapan Sidoarjo".

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, didapatkan hasil bahwa permainan memancing dapat mempengaruhi kemampuan konsentrasi anak Autis di TK Putra Harapan Sidoarjo oleh karena itu penulis menyarankan:

1. Sebelum melakukan pembelajaran diharapkan guru mengetahui terlebih dahulu karakteristik belajar siswa sehingga siswa lebih bersemangat dan mengikuti pembelajaran.
2. Permainan memancing diharapkan mampu di terapkan di sekolah guna meningkatkan kemampuan konsentrasi anak Autis.

3. Dalam penelitian lanjutan diharapkan dapat menjadi bahan rujukan atau referensi yang sesuai.

DAFTAR PUSTAKA

- American Psychiatric Association. 2013. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder: Fifth Edition DSM-5*. USA: American Psychiatric Publishing
- Arifianto, Perdana Nur. 2014. *Penggunaan Media Permainan Teka-teki Silang terhadap hasil belajar IPA Anak Tunarungu Di SLB-AB Kemala Bayangkari 2 Gresik UNESA*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Engkoswara. 2012. <http://layanan-guru.blogspot.com/2013/01/teori-konsentrasi-belajar.html>. (15 januari 2017)
- Engkoswara & Komariah, A. 2012. *Administrasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Hakim, Tursman. 2002. *Mengatasi Gangguan Konsentrasi*. Jakarta: Puspa Swara
- Hani'ah, Munnal. 2015. *Kisah Inspiratif Anak-anak Autis Berprestasi*. Yogyakarta : DIVA Press.
- Kartono, Kartini. 2007. *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung: Mandar Maju
- Kres, Hanna. 2013. *Permainan Mancing Ikan Untuk Anak-anak*, (Online), (<http://permainananakmuslim.blogspot.co.id/2013/09/permainan-mancing-ikan-untuk-anak-anak.html>, diakses 28 Februari 2017)
- Kusrini, Dwi. 2013. *"Pengaruh Permainan Memancing Ikan Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok A di TK Tulus Sedati Surabaya"*. E-Journal UNESA. Vol. 2 No.3. Surabaya: UNESA
- Mifzal, Abiyu. 2014. *Anak Autis Berprestasi*. Yogyakarta : Familia.
- Montolalu, BEF. 2010. *Bermain Dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Ness. 2012. *5 Ways To Play With A Magnetic Fishing Game (Teaching Math, Language, Size, Colour And Imagination)*. (Online) (oneperfectdayblog.net diakses 15 Maret 2017)
- Pasaremi. 2014. *"Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Denan Bermain Sensori Motor Di Kelompok B2 RA Ummatan Wahidah"*. Tesis tidak diterbitkan. Bengkulu: PPS Universitas Negeri Bengkulu.
- Rianto, Edi dan Sriwahyuni, Siti. 2009. *"Prestasi Belajar Matematika Melalui Alat Permainan Edukatif Pada Anak Tunagrahita"*. Jurnal Pendidikan Luar Biasa. Vol. 5 No.1. Surabaya: UNESA
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Usti, Afrita. 2013. *"Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Bermain Pancing Angka Bagi Anak Tunagrahita Ringan"*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus. Vol. 1 No 1. Kediri: UNP